



Präsident
Marcel Zingg
Einschlagweg 3
4922 Bützberg
079 395 32 65
marcel.zingg@besonet.ch

Bützberg, April 2022 / zin

4. Feuerwehr Jassturnier in Bützberg

1. Modus

Gespielt wird der Einzel-Schieber mit dem gleichen, zugelosten Partner während 12 Spielen (gleich 1 Passe) ohne Stöck und Weispunkte. Massgebend ist die Zahl der erreichten Kartenpunkte plus 5 Punkte für den letzten Stich, also total 157 Punkte pro Spiel. Alle Stiche (=Matchspiel) ergeben somit 157 Punkte, ohne Matchzuschlag.

Gespielt wird mit französischen Karten.

Das Jassturnier umfasst 6 Passen (à 12 Spiele) mit jeweils 6 x zugelostem Partner.

2. Der Schreiber

Die 4 Jasser bestimmen am Tisch einen Schreiber, der die erzielten Punkte pro Spiel auf dem offiziellen Jasszettel notiert. Der Schreiber teilt auch die Karten zum ersten Spiel aus.

Die Karten dürfen erst zusammengelegt werden, wenn das Total der beiden Parteien 157 Punkte ergibt.

Der Schreiber ist verantwortlich, dass die Karten der Reihe nach im Gegenuhrzeigersinn verteilt werden. Wenn die Reihenfolge nicht stimmt, kann jeder Jasser bis zum Ausspiel seiner 1. Karte Einspruch erheben, worauf der richtige Jasser das Mischeln und Verteilen vornimmt. Ist der 1. Stich gekehrt, kann kein Einspruch mehr erhoben werden. In diesem Fall muss der Fehler beim nächsten Verteilen korrigiert werden, damit schlussendlich jede Partei pro Passe 6x die Karten ausgibt, respektive 6x zum Trumpfen kommt.

Jede neue Passe beginnt erst auf Weisung des Turnierleiters.

3. Verteilen

Erst nachdem alle 4 Jasser am Tisch sitzen, verteilt der Schreiber zum 1. Spiel nach dem obligatorischen Abheben von mindestens 3 Karten jedem der 4 Jasser 3 x 3 Karten.

Jeder Jasser ist verpflichtet, vor dem 1. Ausspiel zu überprüfen, ob er im Besitz von 9 Karten ist. Fehlt am Schluss des Spiels eine Karte oder wird dies bereits früher bemerkt, entscheiden die Gegner des Jassers, dem eine Karte fehlt, ob das Spiel annulliert werden soll oder nicht.

Werden die Karten falsch ausgeteilt oder wird beim Verteilen ein Kartenbild sichtbar, muss der gleiche Jasser nochmals verteilen.

4. Spielweise

Es können die 4 Trumpffarben, Obenabe oder Undeufe gewählt werden. Die Kartenwerte entsprechen bei den Trumpffarben dem normalen Schieberspiel.

Bei Obenabe zählen die Asse 11 Punkte, die 6er 0 Punkte. Bei Undeufe zählen die 6er 11 Punkte, die Asse 0 Punkte. Anstelle der fehlenden Trumpf-Bauer und -Nell zählen die 8er-Karten 8 Punkte.

5. Spieleröffnung

Der rechts vom Schreiber sitzende Jasser (Vorhand) kommt zum Trumpfen. Er kann auch schieben. Der Partner des trumpfenden Jassers darf seine Karten erst aufnehmen, wenn Vorhand einen Entscheid gefällt hat. Er kann nicht zurückschieben.

Die erste Karte wird immer von Vorhand ausgespielt.

Das Spiel kann mit irgendeiner Karte eröffnet werden, es muss nicht eine der gewählten Trumpffarbe sein. Wer den Stich gestochen hat, muss wieder ausspielen.

Wer falsch ausgespielt hat oder wenn der falsche Jasser eröffnet hat, darf die irrtümlich gespielte Karte erst wieder ins Spiel bringen, nachdem die Gegner einen Stich für sich buchen konnten.

Die irrtümlich gespielten Karten verlieren den Stichwert. Wird irrtümlich beim Trumpfspiel keine Trumpfkarte gegeben, verlieren alle Trümpfe dieses Jassers ihren Stichwert; ausser dem Bauer.

Eine zu früh gespielte Karte darf nicht mehr zurückgenommen werden, ausser es muss gefarbt werden. In diesem Fall verliert die zu früh gespielte Karte ihren Stichwert.

Wichtig: muss die irrtümlich gespielte Karte zuletzt ausgespielt werden, gehört der Stich der Gegenpartei, ausgenommen der Partner kann mit Trumpf stechen.

6. Vor und während dem Spiel (Fairness, Sprechen/Zeichen, etc.)

Jedes optische und akustische Zeichengeben und das Einsetzen von irgendwelchen Hilfsmitteln sowie Bemerkungen, wie z.B. „Bock“, „Trumpf“ usw. sind nicht erlaubt.

Vor und während einem Spiel darf einzig zum Schieben das Wort „gschobe“ ausgesprochen werden. Dabei bleiben die Karten beim „Vorhand“ in der Hand und dürfen weder abgelegt noch umgekehrt hingelegt werden.

Es darf erst ausgespielt werden, wenn der vorangegangene Stich gekehrt ist.

Gekehrte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden.

Es müssen alle 9 Stiche durchgespielt werden, auch wenn ein Jasser Rest verlangen könnte.

Verlassen einer gestarteten Jassrunde heisst bei uns, Ausschluss aus dem Turnier!

7. Resultate / Unterschriften

Nach jedem Spiel zählen beide Parteien die erspielten Punkte zusammen, die das Total von 157 Punkten pro Spiel ergeben müssen.

Es wird der Gegenpartei empfohlen, die laufenden und vom Schreiber auf dem offiziellen Jasszettel niedergeschriebenen Resultate ebenfalls zu prüfen. So können Unstimmigkeiten möglichst sofort festgestellt werden.

Nach 12 Spielen (Passe) prüft der Schreiber, ob die Summe ein Total von 1'884 (12x157) Punkten ergibt. Die Ergebnisse werden auf die 4 Einzelschieber-Standblätter übertragen und von einem offiziellen Kontrolleur geprüft und visiert.

Nach der letzten Passe errechnet jeder Jasser sein persönliches Endtotal auf seinem Standblatt. Dieses wird ebenfalls von einem offiziellen Kontrolleur geprüft, visiert und für die Rangierung an das Turnierbüro weitergeleitet.

Vom Kontrolleur nicht visierte Standblätter oder solche die nicht abgegeben werden, bleiben unbewertet und verlieren somit ihre Gültigkeit.

8. Rangliste / Preise

Für die Rangliste gelten die Gesamttotale (Total der 6 Passen) abzüglich das schlechteste Passenresultat (Streichresultat) jedes Jassers. Bei Punktgleichheit zählt die beste, bei erneuter Punktgleichheit die zweitbeste Passe, usw.

Preisberechtigt sind alle teilnehmenden Jasser. Mindestens 50 Prozent vom Startgeld wird den Teilnehmenden ausbezahlt. 50 Prozent der Teilnehmenden erhalten Bargeld, alle anderen einen Trostpreis.

9. Verhalten / Sanktionen

Die Jass-Partner und -Gegner müssen respektiert und akzeptiert werden. Bei Unstimmigkeiten oder Verletzungen der Fairnessregeln ist der Kontrolleur beizuziehen. Dieser Entscheid ist zu akzeptieren. Der Turnierleiter entscheidet endgültig.

Jasser, die die Fairnessregeln nicht einhalten und den Anweisungen der Kontrolleure oder des Turnierleiters nicht Folge leisten, können nach erfolgter Mahnung vom Turnier ausgeschlossen werden. Sollte dies während einem Spiel erfolgen, werden der Gegenpartei und dem unverschuldeten Partner für die abgebrochene Passe je 1'000 Punkte auf dem persönlichen Standblatt eingetragen.

**Mit der Turnierteilnahme anerkennt der Jasser die vorstehenden Bestimmungen.
Ein Rechtsweg ist in jedem Fall ausgeschlossen.**

Feuerwehrverein Thunstetten Bützberg

Datum: 8. April 2022